

# DESCENT:™

DIE REISE INS DUNKEL

ZWEITE EDITION

LABYRINTH DES VERDERBENS™

SPIELREGELN UND  
QUEST-HANDBUCH

## EINLEITUNG

Eine uralte Stadt voller Gefahren und Geheimnisse schlummert in den Ruinen von Sudanya, einer vergessenen Kultur am Rande Terrinoths. Entsetzliche Kreaturen lauern hinter jeder Ecke, doch tapfere Gefährten helfen den Helden durch das wilde Labyrinth aus wuchernder Vegetation und zerfallenen Ruinen.

*Labyrinth des Verderbens* ist eine Erweiterung für *Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition*, die mit einer völlig neuen Kampagne aufwartet. Außerdem enthält sie neue Helden, Monster, Klassen und vieles mehr.

## SPIELMATERIAL

- Dieses Regelheft/Buch der Abenteuer
- 4 Heldenfiguren
- 13 Monsterfiguren:
  - 4 Goblin-Schamanen; 3 weiße und 1 roter
  - 4 Volucrix-Jäger; 3 weiße und 1 roter
  - 3 Aas-Drachen; 2 weiße und 1 roter
  - 2 Arachyura; 1 weiße und 1 rote
- 2 sechseckige grüne Machtwürfel
- 3 Plastikstandfüße
- 4 Heldenbögen
- 77 kleine Karten:
  - 43 Klassenkarten
  - 11 Marktkarten für Akt I
  - 10 Marktkarten für Akt II
  - 4 Zustandskarten
  - 3 Reliktkarten
  - 6 Gefährten-Fertigkeitskarten
- 42 große Karten:
  - 19 Overlordkarten
  - 8 Monsterkarten
  - 5 Hauptmannkarten
  - 2 Gefährtenkarten
  - 8 Reiseereigniskarten
- 109 Pappteile:
  - 18 Spielplanteile
  - 4 Hauptmannmarker
  - 2 Gefährtenmarker
  - 8 Elixiermarker
  - 20 Geißelmarker
  - 1 Vertrautenmarker (Wolf)
  - 3 Dickichtmarker
  - 5 Zustandsmarker
  - 7 Aufgabenmarker
  - 1 Sonnensteinmarker
  - 20 Schadensmarker
  - 20 Erschöpfungsmarker

## BESCHREIBUNG DES SPIELMATERIALS

Hier wird das einzelne Spielmaterial etwas näher beschrieben.

### PLASTIKFIGUREN

Die Helden und Monster in dieser Erweiterung werden im Spiel durch Plastikfiguren dargestellt.



### GRÜNE MACHTWÜRFEL

Diese Erweiterung bringt eine neue Würfelart ins Spiel: die grünen Machtwürfel. Für diese Würfel gelten dieselben Regeln wie für die gelben und roten Machtwürfel.



### HELDENBÖGEN

Jeder Held in dieser Erweiterung hat seinen eigenen Heldenbogen, auf dem sämtliche Eigenschaften und Fähigkeiten stehen.



### KLASSENKARTEN

Diese Karten gehören zu einem von 4 verschiedenen Decks, die jeweils zu einer der neuen Heldenklassen gehören: Apothecarius, Tierbändiger, Schwarzmagier und Schatzjäger. Jedes Deck enthält die komplette Startausrüstung sowie sämtliche Fertigkeiten der jeweiligen Klasse.



### MARKTKARTEN

Diese Karten stellen die verschiedenen Gegenstände dar, welche die Helden im Laufe des Spiels finden oder erwerben können. Es gibt Akt-I-Gegenstände und Akt-II-Gegenstände. Sie werden in die jeweiligen Marktkartenstapel des Grundspiels gemischt.



### ZUSTANDSKARTEN

Auf diesen Karten stehen die Regeln für den neuen Zustand: „Verflucht“.



### RELIKTKARTEN

Diese Karten stellen neue mächtige Gegenstände dar, welche die Helden während einer Kampagne finden können.



### GEFÄHRTEN-FERTIGKEITSKARTEN

Diese Karten stellen mächtige Fähigkeiten dar, die Gefährten während einer Kampagne erlernen können.



### OVERLORDKARTEN

Diese Karten bilden ein alternatives Arsenal an Overlordkarten. Außerdem gibt es zwei neue Karten für „Alle Klassen“ sowie Karten, die der Overlord als Belohnung während einer Kampagne erhalten kann.



### MONSTERKARTEN

Jeder Monstertyp in dieser Erweiterung hat eine Akt-I- und eine Akt-II-Monsterkarte, auf denen sämtliche Werte und Fähigkeiten der Monster stehen.



## HAUPTMANNKARTEN

Auf diesen Karten stehen sämtliche Informationen zu den neuen Hauptmännern des Overlords. Einige Hauptmänner haben eine Karte für Akt I und eine für Akt II.

## GEFÄHRTENKARTEN

Auf diesen Karten stehen sämtliche Informationen zu den neuen Gefährten. Gefährten sind Charaktere, die nur in der Kampagne „Labyrinth des Verderbens“ auftauchen und während der Kampagne zu den Helden stoßen können.

## REISEEREIGNISKARTEN

Im Kampagnenspiel bringen diese Karten neue Überraschungen zwischen einzelnen Abenteuern.

## SPIELPLANTEILE

Aus diesen Pappteilen wird vor dem Spiel der Spielplan zusammengesetzt. Sie zeigen unterschiedliche Gänge, Räume und Orte, die in einem Abenteuer vorkommen können. In jedem Abenteuer werden verschiedene Spielplanteile in unterschiedlicher Zusammensetzung verwendet. Alle Spielplanteile sind beidseitig bedruckt. Die eine Seite zeigt einen Gang oder Raum, die andere einen Ort unter freiem Himmel.

## HAUPTMANNMARKER

Mit diesen Markern werden die Hauptmänner des Overlords auf dem Spielplan dargestellt. Das Bild auf dem Marker passt dabei zum Bild auf der entsprechenden Hauptmannkarte.

## GEFÄHRTENMARKER

Mit diesen Markern werden die Gefährten auf dem Spielplan dargestellt. Das Bild auf dem Marker passt dabei zum Bild auf der entsprechenden Gefährtenkarte.

## KLASSENMARKER

Diese Marker gehören zu den neuen Klassen dieser Erweiterung: ein Vertrautenmarker für den Tierbändiger, Elixiermarker für den Apothecarius und Geißelmarker für den Schwarzmagier.

## DICKICHTE UND PLASTIKSTANDFÜSSE

Dickichte funktionieren ähnlich wie Türen und werden in die Plastikstandfüße gesteckt. Dickichte sind Barrieren, die zwar die Sichtlinie, aber nicht die Bewegung blockieren.

## ZUSTANDSMARKER

Diese Marker passen zu den Zustandskarten des neuen Zustands „Verflucht“ und werden für verfluchte Monster verwendet.



## AUFGABENMARKER

Diese Marker markieren Felder, auf denen bestimmte Aufgaben erledigt werden können. Sie haben unterschiedliche Farben auf den Rückseiten, die in bestimmten Abenteuern eine Rolle spielen können.



## SONNENSTEIN

Dieser Marker stellt ein mächtiges Relikt dar, das in der Kampagne „Labyrinth des Verderbens“ eine Rolle spielt.



## SCHADENS- UND ERSCÖPFUNGSMARKER

Mit diesen Markern werden Schaden und Erschöpfung angezeigt, die Helden während eines Abenteuers erleiden. Mit den Schadensmarkern werden auch Schadenspunkte der Monster, Hauptmänner und Gefährten markiert.



## DAS SYMBOL DIESER ERWEITERUNG

Sämtliche Karten und Heldenbögen dieser Erweiterung tragen das Symbol für die Erweiterung *Labyrinth des Verderbens*, um sie von denen des Grundspiels unterscheiden zu können.



## DAS SPIEL MIT DIESER ERWEITERUNG

In diesem Abschnitt erfahrt ihr, wie ihr die Erweiterung *Labyrinth des Verderbens* in eure Partien *Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition* einbauen könnt.

Einigt euch vor jeder Partie, welche Erweiterung(en) benutzt werden soll(en). Wenn diese Erweiterung benutzt wird, verwendet ihr sämtliches Material aus *Labyrinth des Verderbens*, es sei denn, es steht irgendwo ausdrücklich anders. Wenn ihr mit *Labyrinth des Verderbens* spielt, stehen euch also die neuen Helden, Klassen, Gegenstände, Reiseereignisse, Monster und Overlordkarten zur Verfügung. Dazu fügt ihr einfach die einzelnen Karten, Marker, etc. den entsprechenden Karten, Markern, etc. aus dem Grundspiel hinzu (siehe „Spielvorbereitung mit dieser Erweiterung“ unten).

Den neuen Hauptmann, das neue Relikt, die neuen Gefährten und ihre Fertigkeitenkarten aus *Labyrinth des Verderbens* verwendet ihr nur, wenn ein Abenteuer dieser Erweiterung es euch vorgibt.

Natürlich könnt ihr auch mit mehreren Erweiterungen gleichzeitig spielen. Dann mischt ihr z. B. die Marktkarten dieser Erweiterung und die Marktkarten der anderen Erweiterung(en) zu denen des Grundspiels.

Die Erweiterung *Labyrinth des Verderbens* enthält eine neue Kampagne, die ihr statt der Kampagne „Die Schattenrune“ aus dem Grundspiel spielen könnt. Bevor eine Kampagne beginnt, müssen sich alle Spieler darauf einigen, welche Kampagne und mit welchen Erweiterungen gespielt wird. Sämtliches Material der gewählten Erweiterung(en) steht während der gesamten Kampagne zur Verfügung.

## SPIELVORBEREITUNG MIT DIESER ERWEITERUNG

Vor der ersten Partie mit dieser Erweiterung solltet ihr alle Marker und Spielplanteile vorsichtig aus den Stanzbögen lösen. Anschließend sind noch folgende Vorbereitungen nötig:

- Neue Karten hinzufügen:** Alle Markt- und Reiseereigniskarten werden in die passenden Stapel aus dem Grundspiel gemischt.  
Die neuen Klassen-, Zustands-, Overlord- und Monsterkarten werden ebenfalls bereitgelegt. Für diese Karten gelten dieselben Regeln wie für Ihre Entsprechungen aus dem Grundspiel.
- Kampagnenkarten bereitlegen:** Die Hauptmann-, Relikt-, Gefährten- und Gefährten-Fertigkeitskarten werden beiseitegelegt. Sie werden nur in der Kampagne „Labyrinth des Verderbens“ verwendet.
- Restliches Material hinzufügen:** Die grünen Machtwürfel, die neuen Heldenbögen, Helden- und Monsterfiguren, Marker und Spielplanteile werden bereitgelegt.

## NEUE REGELN DIESER ERWEITERUNG

Sämtliche der folgenden Regeln gelten immer, wenn ihr *Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition* mit der Erweiterung *Labyrinth des Verderbens* spielt.

### GRÜNE MACHTWÜRFEL

Die grünen Machtwürfel funktionieren ähnlich wie die gelben und roten Machtwürfel. Einige Waffen und Fähigkeiten lassen Spieler diese neuen Würfel werfen.

### ABENTEUER

Diese Erweiterung enthält 19 neue Abenteuer, die im Buch der Abenteuer am Ende dieses Regelhefts beschrieben sind. In Schritt 1 der allgemeinen Vorbereitungen stehen diese Abenteuer jetzt zur Auswahl. Die Abenteuer haben entweder 1 oder 2 Szenen und können in einer Kampagne hintereinander gespielt werden (siehe Regeln für die Kampagne „Labyrinth des Verderbens“ auf Seite 5).

Wenn ihr Akt-II-Abenteuer aus dieser Erweiterung außerhalb einer Kampagne spielt, solltet ihr die Epische Variante der Regeln benutzen (siehe S. 19 des Grundspiel-Rregelhefts). Diese Abenteuer sollten nur auf der Stufe „Experten“ gespielt werden.

### NEUE HELDENKLASSEN

Diese Erweiterung enthält 4 neue Heldenklassen (für jeden Archetyp eine): den Apothecarius (Heiler), den Tierbändiger (Krieger), den Schwarzmagier (Magier) und den Schatzjäger (Kundschafter). Diese Klassen stehen ab sofort bei der Spielvorbereitung zur Verfügung.

### ELIXIERMARKER

Die Klasse des Apothecari hat mehrere Fertigkeiten, die Elixiermarker verwenden. Diese Marker werden nur von dieser Klasse verwendet. Wenn ein Spieler zu Beginn des Spiels die Klasse Apothecarius wählt, legt er die Elixiermarker als Vorrat bereit.



Jedes Mal, wenn ein Spieler einen Elixiermarker erhält, nimmt er sich einen Marker aus dem Vorrat und legt ihn auf seinen Heldenbogen. Jedes Mal, wenn ein Spieler einen Elixiermarker abwirft, legt er ihn von seinem Heldenbogen zurück in den Vorrat. Elixiermarker bleiben zwischen Szenen eines Abenteuers auf den Heldenbögen, werden aber am Ende des Abenteuers abgeworfen. Die Anzahl an Elixiermarkern, die ein Held auf seinem Heldenbogen haben kann, ist nur durch die mitgelieferte Anzahl an Markern begrenzt.

Ein Held kann einen Elixiermarker jederzeit während des eigenen Zuges von seinem Heldenbogen abwerfen, um Lebenskraft zurückzugewinnen. Diese Fähigkeit steht auch noch mal auf der Klassenkarte „Elixier brauen“. Wenn ein Held einen Elixiermarker abwirft, wirft er 1 roten Machtwürfel und gewinnt die gewürfelten ♥ zurück. Ein nieder-gestreckter Held kann in seinem Zug keinen Elixiermarker abwerfen. Helden dürfen Elixiermarker nach den üblichen Regeln weitergeben (Seite 15 des Grundspiel-Rregelhefts).

### GEISSELMARKER

Die Klasse der Schwarzmagier hat mehrere Fertigkeiten, die Geißelmarker verwenden. Diese Marker werden nur von dieser Klasse verwendet. Wenn ein Spieler zu Beginn des Spiels die Klasse Schwarzmagier wählt, legt er die Geißelmarker als Vorrat bereit.



Wenn ein Monster durch eine Klassenkarte geißelt wird, legt der Spieler einen Geißelmarker neben das Monster. Ein Monster mit mindestens einem Geißelmarker, ist ein **GEGEISSELTES MONSTER**. Die Anzahl an Geißelmarkern, die ein Monster haben kann, ist nur durch die mitgelieferte Anzahl an Markern begrenzt.

Ein Held, der mit einem Angriff auf ein geißeltes Monster zielt, kann nach dem Angriffswurf beliebig viele Geißelmarker von diesem Monster abwerfen. Pro abgeworfenem Geißelmarker fügt der Angriff dem Ziel 1 Schadenspunkt mehr zu. Diese Fähigkeit steht auch noch mal auf der Klassenkarte „Geißel der Schwäche“.

### NEUES OVERLORDDECK

Diese Erweiterung enthält ein alternatives Arsenal von 15 Overlordkarten für den Overlord. Diese Karten tragen das Symbol dieser Erweiterung und die Aufschrift „Arsenal II“. Der Overlord kann entweder mit diesem neuen Arsenal oder mit dem Arsenal des Grundspiels spielen.

Vor einer Kampagne entscheidet der Overlord sich, mit welchem der Arsenale er während der Kampagne spielen möchte. Er darf die Arsenale nicht mischen. Die Karten des nicht gewählten Arsenals legt er einfach zurück in die Schachtel. Sein gewähltes Arsenal mischt er gründlich und legt es als sein Overlorddeck bereit.

Viele der neuen Arsenalkarten haben einen zusätzlichen Effekt, wenn sie auf einen bestimmten Helden-Archetyp gespielt werden. Der Archetyp ist jeweils auf der Karte angegeben. Wenn eine solche Karte auf einen Helden des passenden Archetyps gespielt wird, wird der archetypspezifische Effekt **zusätzlich** zum sonstigen Effekt der Karte angewendet.

Manche Overlordkarten haben keine Erfahrungspunktkosten und tragen die Aufschrift „Belohnung“. Diese Karten kann der Overlord nur als Belohnung in bestimmten Abenteuern erhalten. Wenn er eine solche Karte erhält, mischt er sie in sein Overlorddeck, als wäre sie eine für Erfahrungspunkte gekaufte Overlordkarte.

### NEUE REISEEREIGNISKARTEN

Einige der neuen Reiseereigniskarten dieser Erweiterung kann ein Held eines bestimmten Archetyps vor sich auslegen. Wenn kein Held des geforderten Archetyps mitspielt, wird die Karte abgeworfen, und das nächste Reisesymbol auf dem Pfad wird abgehandelt. Wenn es mindestens einen Helden des geforderten Archetyps gibt, legt einer von ihnen die Karte vor sich ab und kann sie später abwerfen, um den beschriebenen Effekt auszulösen. Wenn ein Held am Ende eines Abenteuers immer noch Reiseereigniskarten vor sich liegen hat, mischt er sie wieder in den Reiseereignisstapel.

## HÖHENUNTERSCHIED

Höhenunterschiede werden durch gestrichelte rote Linien entlang der Kante von Feldern dargestellt. Diese Linien, auch Höhenlinien genannt, blockieren die Bewegung, aber nicht die Sichtlinie.

Benachbarte Felder, die durch eine Höhenlinie voneinander getrennt sind, gelten weiterhin als benachbart. Wenn eine Figur mit einem *Nahkampfangriff* auf eine Figur auf der anderen Seite einer Höhenlinie zielt, **wirft das Ziel des Angriffs auf der anderen Seite der Höhenlinie einen schwarzen Verteidigungswürfel mehr.** Wenn der Angriff weitreichend ist, erhält das Ziel diesen Verteidigungsbonus *nicht*.

Höhenlinien blockieren die Bewegung großer Monster. Wenn ein großes Monster aber seine Bewegung unterbricht oder beendet, kann die Figur so hingestellt werden, dass sie Höhenlinien überdeckt, solange alle von ihr besetzten Felder leer sind. So kann ein großes Monster zum Beispiel zwei benachbarte Felder besetzen, die durch eine Höhenlinie getrennt sind. Eine Figur mit der Fähigkeit „Fliegen“ kann sich ungehindert über Höhenlinien hinweg bewegen.

## DICKICHT

Diese Erweiterung bringt ein neues Element ins Spiel: **DICKICHT**. Dickichte werden ähnlich wie Türen aufgebaut und sind im Buch der Abenteurer dieser Erweiterung als grüne Türen eingezeichnet. Dickichte blockieren die Sichtlinie. Benachbarte Felder, die durch ein Dickicht getrennt sind, gelten immer noch als benachbart, aber Figuren können nicht durch Dickichte hindurch angreifen. Dickichte blockieren die Bewegung nicht. Für die Wirkung einer Fähigkeit können Felder durch Dickichte hindurch gezählt werden. Große Monster können nicht auf Feldern stehen, die durch ein Dickicht getrennt sind.

Eine Figur kann die Aktion „Tür öffnen oder schließen“ ausführen, um ein benachbartes Dickicht vom Spielplan zu nehmen und zurück in die Schachtel zu legen. Dies gilt als Öffnen einer Tür.



## REGELN FÜR DIE KAMPAGNE „LABYRINTH DES VERDERBENS“

*Die Verheißung von Ruhm und Reichtum, von unerforschter Wildnis und alten Geheimnissen haben euch an den Rand Terrinoths, in die Nähe der verfallenen Stadt Sudanya gebracht. Wenig ist bekannt von dieser Stadt und ihren einstigen Bewohnern, doch die Legenden, die sich um sie ranken, haben seit jeher eine unwiderstehliche Anziehungskraft auf Abenteurer.*

*Eure Reise nach Sudanya steht schon bald unter einem unheilvollen Stern, denn ihr findet die verstreuten Überreste einer gescheiterten Expedition aus Dunwarr. Die gebrochenen, leblosen Körper der Zwerge lassen eure Vorfreude schnell in Vorsicht umschlagen. Zu eurem ersten Ziel, der Pylia Karawane, die für einige Wochen zum Handel mit dem Umland hier ihr Lager aufgeschlagen hat, ist es nicht mehr weit.*

*Doch das Schicksal der Zwergenexpedition ruft viele schaurige Gerüchte über die mysteriöse Ruinenstadt wach. Finstere Mächte, grässliche Zauber und ein namenloser Schrecken brachten Sudanya den Untergang. So erzählt man sich zumindest. Könnt ihr der vergessenen Stadt ihre Geheimnisse entlocken, oder wird euch das gleiche Schicksal ereilen wie die Zwerge?*

*Diese Erweiterung beinhaltet eine neue Kampagne für **Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition**: das „Labyrinth des Verderbens“. Für diese Kampagne gelten weitgehend dieselben Regeln wie für die Kampagne „Die Schattenrune“ aus dem Grundspiel. Im Folgenden werden die Regeln beschrieben, die von den Kampagnenregeln des Grundspiels (Seite 19-22 des Regelhefts) abweichen.*

## REISE

Die Kampagne „Labyrinth des Verderbens“ hat ihre eigene Landkarte. Sie befindet sich auf der letzten Seite dieses Regelhefts. In dieser Kampagne **beginnen die Helden den Reiseschritt immer am Pylia Karawanenlager** und müssen den aufgezeichneten Wegen zum Ort ihres nächsten Abenteuers folgen.

## ABENTEUER AUSSUCHEN

In der Kampagne „Labyrinth des Verderbens“ spielt ihr 9 Abenteurer. Die Kampagne beginnt mit dem Abenteurer „Verderbliches Geflüster“. Alle weiteren Abenteurer werden anhand des Kampagnenbogens auf Seite 8 dieses Regelhefts ausgewählt. Ihr könnt den Kampagnenbogen kopieren oder ihn als PDF herunterladen und ausdrucken ([www.hds-fantasy.de](http://www.hds-fantasy.de)).

## AKT I

In der Kampagne „Labyrinth des Verderbens“ kann das jeweils nächste Abenteurer nur nach einem bestimmten Muster gewählt werden. Der Gewinner des Auftaktabenteuers wählt entweder „Geweissagtes Zusammentreffen“ oder „Ganovenehre“ als nächstes Abenteurer. Das wird durch die Pfeile zwischen den Abenteuern auf dem Kampagnenbogen angezeigt. Nach einem Akt-I-Abenteurer sucht der Gewinner eines der beiden darunter stehenden Abenteurer als nächstes Abenteurer aus. Es kann nur ein Abenteurer gewählt werden, das durch einen Pfeil mit dem vorherigen verbunden ist.

Zwei Akt-I-Abenteurer tauchen doppelt auf dem Kampagnenbogen auf. Die Abenteurer „Die Wut des Sturms“ und „Auferstanden von den Toten“ können in Akt I gewählt werden, egal welches Abenteurer nach dem Auftakt gespielt wurde.



## INTERMEZZO

Das Intermezzo ist ein Abenteuer, das den Übergang der Kampagne von Akt I zu Akt II markiert. Nach dem dritten Akt-I-Abenteuer einer Kampagne (den Auftakt nicht mitgezählt) folgt das Intermezzo als nächstes Abenteuer. Es gibt zwei verschiedene Intermezzos. Der Gewinner des letzten Akt-I-Abenteuers sucht aus, welches der beiden gespielt wird. Das Intermezzo gilt als Akt-I-Abenteuer.

## AKT II

Nachdem die Spieler das Intermezzo abgeschlossen haben, geht die Kampagne zu Akt II über. Nach dem Intermezzo werden zunächst alle Schritte ausgeführt, die auf Seite 22 des Grundspielregelhefts stehen.

Der Gewinner des Intermezzos sucht das erste Akt-II-Abenteuer aus. Nach jedem Akt-II-Abenteuer sucht der Gewinner das nächste Abenteuer aus. Dabei kann jedes in dieser Kampagne noch nicht gespielte Akt-II-Abenteuer gewählt werden. Nach drei Akt-II-Abenteuern folgt (nach der üblichen Kampagnenphase) das große Finale, in dem es um den Sieg der gesamten Kampagne geht.

## FINALE

Die Kampagne endet mit einem großen Schlussabenteuer, dem Finale. Wie beim Intermezzo gibt es zwei verschiedene Finale. Wenn die Helden während Akt II das Abenteuer „Das Zünglein an der Waage“ gewonnen haben, wird „Ein Hoffnungsschimmer“ als Finale gespielt. Andernfalls wird „Endlose Nacht“ als Finale gespielt. Das Finale gilt als Akt-II-Abenteuer.

## AKT-I-ABENTEUER AUSWAHLEN



**Beispiel:** Die Helden haben gerade den Auftakt gewonnen und dürfen das nächste Akt-I-Abenteuer aussuchen. Sie folgen den Pfeilen vom Auftakt und sehen, dass sie entweder „Geweissagtes Zusammentreffen“ oder „Ganovenehre“ als nächstes Abenteuer aussuchen können. Sie entscheiden sich für „Geweissagtes Zusammentreffen“. Der Gewinner dieses Abenteuers kann entweder „Rückeroberung“ oder „Die Wut des Sturms“ als nächstes Abenteuer aussuchen. Diese beiden Abenteuer stehen zur Auswahl, weil sie durch Pfeile mit dem gerade gespielten Abenteuer verbunden sind.

„Hugins Hügelgrab“ und „In Stein gemeißelte Geheimnisse“ sind nicht mit dem gerade gespielten Abenteuer verbunden und können in dieser Kampagne nicht mehr gespielt werden. Diese Abenteuer erzählen Raythens Geschichte, die in dieser Kampagne nicht wiedergegeben wird. Da sich die Helden entschieden haben, Serenas Geschichte zu folgen, müssen sie ein andermal eine neue Kampagne spielen, um Raythens Geschichte zu erleben.

## GEFÄHRTEN

Diese Erweiterung bringt eine neue Art von Charakteren ins Spiel, die sich der Heldengruppe anschließen können: die GEFÄHRTEN. Gefährten gibt es nur in der Kampagne „Labyrinth des Verderbens“, und sie spielen auch nur in bestimmten Abenteuern eine Rolle. Ähnlich wie Hauptmänner werden Gefährten auf dem Spielplan durch Marker dargestellt, gelten aber für Heldenfähigkeiten, Monsterfähigkeiten, Angriffe und Overlordkarten als Heldenfiguren. Gefährten haben auch Attribute und können wie Helden Attributproben ablegen. Gefährten gelten für Helden als verbündete Figuren, für Monster als feindliche Figuren. Auf den Gefährtenkarten stehen sämtliche Attribute, Fähigkeiten, Eigenschaften des jeweiligen Gefährten sowie die Würfel, die dieser bei Angriff und Verteidigung wirft.

## GEFÄHRTEN ERHALTEN

In einigen Abenteuern erhalten die Helden einen Gefährten als Belohnung. Wenn die Helden einen Gefährten erhalten, legen sie die Karte und den Marker des entsprechenden Gefährten vor sich ab. Zwischen den Sitzungen einer Kampagne sollten die Helden spieler sämtliches zu einem erhaltenen Gefährten gehörende Material zusammen mit dem Material ihrer Helden aufbewahren.

## GEFÄHRTENFERTIGKEITEN

Während einer Kampagne *Labyrinth des Verderbens* können die Helden ihre Gefährten neue Fertigkeiten erlernen lassen. Wenn die Helden in einem Abenteuer eine Gefährtenfertigkeit als Belohnung erhalten, nehmen sie sich die entsprechende Gefährten-Fertigkeitskarte. Gefährten-Fertigkeitskarten funktionieren ähnlich wie Klassenkarten. Sie geben dem Gefährten neue Fähigkeiten und/oder gewähren ihm neue Aktionen.



GEFÄHRTEN-FERTIGKEITSKARTE

## GEFÄHRTEN IM SPIEL

In einigen Abenteuern dieser Erweiterung steuern die Helden spieler einen Gefährten. Das wird immer im Abschnitt „Aufbau“ eines Abenteuers beschrieben. In manchen Abenteuern ist festgelegt, welchen Gefährten die Helden spieler steuern. In anderen steht einfach „Die Helden steuern ihren Gefährten“, was bedeutet, dass die Helden denjenigen Gefährten steuern, den sie im Laufe der Kampagne erhalten haben. Wenn ihr ein Abenteuer außerhalb einer Kampagne spielt, können sich die Helden dann einen Gefährten aussuchen. Zu Beginn des Abenteuers wird der Gefährtenmarker auf ein leeres Nachbarfeld eines Helden gelegt.

Während eines Abenteuers, in dem die Helden spieler einen Gefährten steuern, können sie ihn ein Mal pro Runde vor dem Overlordzug aktivieren. Der Gefährte muss entweder vor oder nach einem Heldenzug aktiviert werden. Während eines Heldenzugs kann kein Gefährte aktiviert werden. Nach der Aktivierung des Gefährten drehen die Helden spieler die Gefährtenkarte auf die Rückseite, um anzuzeigen, dass er diese Runde bereits aktiviert wurde.

In seiner Aktivierung kann ein Gefährte bis zu 2 Aktionen ausführen. **Höchstens eine dieser Aktionen darf eine Angriffsaktion sein.** Gefährten können die folgenden Aktionen ausführen:

- **Bewegen:** Der Gefährte bewegt sich gemäß seiner Geschwindigkeit.
- **Angreifen:** Der Gefährte greift ein Monster an. **Ähnlich wie Monster können Gefährten nur ein Mal pro Aktivierung angreifen.**
- **Einem Helden aufhelfen:** Der Gefährte hilft einem niedergestreckten Helden auf, dessen Marker auf einem seiner Nachbarfelder liegt.
- **Gefährtenaktion:** Auf einigen Gefährtenkarten und Gefährten-Fertigkeitskarten sind -Aktionen aufgeführt. Wenn irgendeine Sonderaktion einem Gefährten einen Angriff gewährt, zählt dieser Angriff als der eine erlaubte Angriff pro Aktivierung.

- **Tür öffnen oder schließen:** Der Gefährte öffnet oder schließt eine benachbarte Tür.
- **Spezial:** In einigen Abenteuern können Gefährten Spezialaktionen ausführen. Diese sind im Buch der Abenteuer mit „Als Aktion“ gekennzeichnet.

Gefährten können Schaden erleiden und Zustände erhalten. Wenn ein Gefährte besiegt wird, wird sein Marker vom Spielplan genommen. Sofern im Buch der Abenteuer nicht anders angegeben, ist ein besiegtter Gefährte für den Rest der Szene nicht mehr im Spiel. Gefährten gewinnen nach jeder Szene ihre volle Lebenskraft zurück.



## DER SONNENSTEIN

Der Sonnenstein ist ein mächtiges Relikt, das nur in dieser Erweiterung vorkommt. Der Sonnenstein wird durch einen Marker und die passende Reliktkarte dargestellt. Wenn ein Held den Sonnenstein in seiner Ausrüstung hat, legt er den Sonnensteinmarker auf seinen Heldenbogen. Wird der Held besiegt, legt er den Marker auf sein Feld und die Reliktkarte „Sonnenstein“ beiseite.

Als Aktion kann ein Held oder Monster den Sonnenstein von einem Nachbarfeld aus aufnehmen. Nimmt ein Held den Sonnenstein auf, legt er den Marker auf seinen Heldenbogen und nimmt sich die Reliktkarte. Nimmt ein Monster den Sonnenstein auf, legt der Overlord ihn auf die Bodenplatte des Monsters. Wird ein Monster, das den Sonnenstein trägt, besiegt, wird der Sonnensteinmarker auf das Feld des Monsters gelegt (bei großen Monstern nach Wahl des Overlords).

Wenn am Ende einer Szene ein Monster den Sonnenstein hat, kommt der Marker zurück in die Schachtel, und der Overlord erhält die Reliktkarte „Zorn der Sonne“. Jeder Hauptmann kann das Relikt „Zorn der Sonne“ zusätzlich zu anderen Relikten tragen. Wird er besiegt, lässt er aber nicht den Sonnensteinmarker fallen. Dies ist eine Ausnahme zur üblichen Regel für Relikte, nach der jeder Hauptmann nur 1 Relikt gleichzeitig tragen kann.

## CREDITS

**Autor der Erweiterung:** Adam Sadler

**Texte:** Rob Kouba, Daniel Lovat Clark, Justin Kempainen, Alex Davy, Brady Sadler und Tim Uren

**Redaktion & Lektorat:** Brendan Weiskotten

**Grafik-Design der Erweiterung:** Dallas Mehlhoff und Wil Springer

**Grafik-Design für Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition:** Dallas Mehlhoff

**Grafik-Design-Manager:** Brian Schomburg

**Künstlerische Leitung:** Andrew Navaro

**Schachtelillustration:** Alex Aparin

**Illustration der Landkarte:** Henning Ludvigsen

**Illustration des Spielmaterials:** Yoann Boissonnet, Simon Eckert, David Griffith, Johannes Holm, Charlene Le Scanff und Christina Vela

**Produktionsleitung:** Eric Knight

**Leitender Spieleautor:** Corey Konieczka

**Leitender Produzent:** Michael Hurley

**Verleger:** Christian T. Petersen

**Testspieler:** Kaitlyn Bendt, Laura Bowman, Rachele Brown, Rom Brown, Ben Burch, Jhonn Clements, Michael Combellick, Marcel Cwertetschka, Chris J Davis, Christopher Estelberger, Simon Forsbrook, Sean Joesbury, Stephen Kalmes, James Kniffen, Alena Koliander, Josh Lewis, Scott Lewis, Mai-Li Le, Jed McDonald, Isabella Mattasits, Darren Nakamura, Olivier Namet, Michael Powell, Ian Tollen, Chad Valente, James Voelker, Jason Walden, Collin Webster, Daryl Wilson, Galen Wolkamp-Moon, Stuart Wolkamp-Moon, Donnie Wood, Patrick Wood, Shannon Wood und Jamie Zephyr

## MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

**Übersetzung:** Stephan Roths Schuh, Ferdinand Köther

**Lektorat:** Linus Janßen, Manfred Schoberth, Yvonne Distelkämper, Tim Leuftink und Jan Fehrenberg

**Korrektorat:** Heiko Eller

**Grafische Bearbeitung & Layout:** Fiona Carey, Marina Fahrenbach und Heiko Eller

**Produktionsmanagement:** Heiko Eller

© 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Produktes darf ohne ausdrückliche Erlaubnis wiedergegeben oder vervielfältigt werden. *Descent: Journeys in the Dark, Labyrinth of Ruin*, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply und das FFG-Logo sind <sup>TM</sup> oder © von Fantasy Flight Publishing, Inc. Deutsche Ausgabe veröffentlicht von Heidelberger Spieleverlag. Diese Informationen sollten gut aufbewahrt werden. Achtung! Enthält verschluckbare Kleinteile. Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Der tatsächliche Inhalt kann von den Abbildungen abweichen. Hergestellt in China.



**Besucht uns im Internet**  
**www.HDS-FANTASY.DE**  
**www.FANTASYFLIGHTGAMES.COM**

## GEFÄHRTENKARTEN IM DETAIL



GEFÄHRTENKARTE  
– VORDERSEITE



GEFÄHRTENKARTE  
– RÜCKSEITE

1. **Name:** Hier steht der Name des Gefährten.
2. **Attribute:** Hier stehen die Attributwerte des Gefährten (Stärke, Wissen, Willenskraft und Geistesgegenwart).
3. **Fähigkeiten:** Hier stehen die Fähigkeiten des Gefährten.
4. **Eigenschaften:** Hier stehen die Eigenschaften des Gefährten (Geschwindigkeit, Lebenskraft und Verteidigung). Die Eigenschaften eines Gefährten hängen von der Anzahl der Helden im Spiel ab (dargestellt durch die grauen Umrisse).
5. **Angriffsart:** Dieses Symbol zeigt an, mit welcher Angriffsart (*Nahkampf* oder *Fernkampf*) dieser Gefährte angreift.
6. **Würfel:** Hier stehen die Würfel, die dieser Gefährte beim Angriff wirft.
7. **Regeln zu Fähigkeiten:** Hier werden die Fähigkeiten des Gefährten näher erklärt.